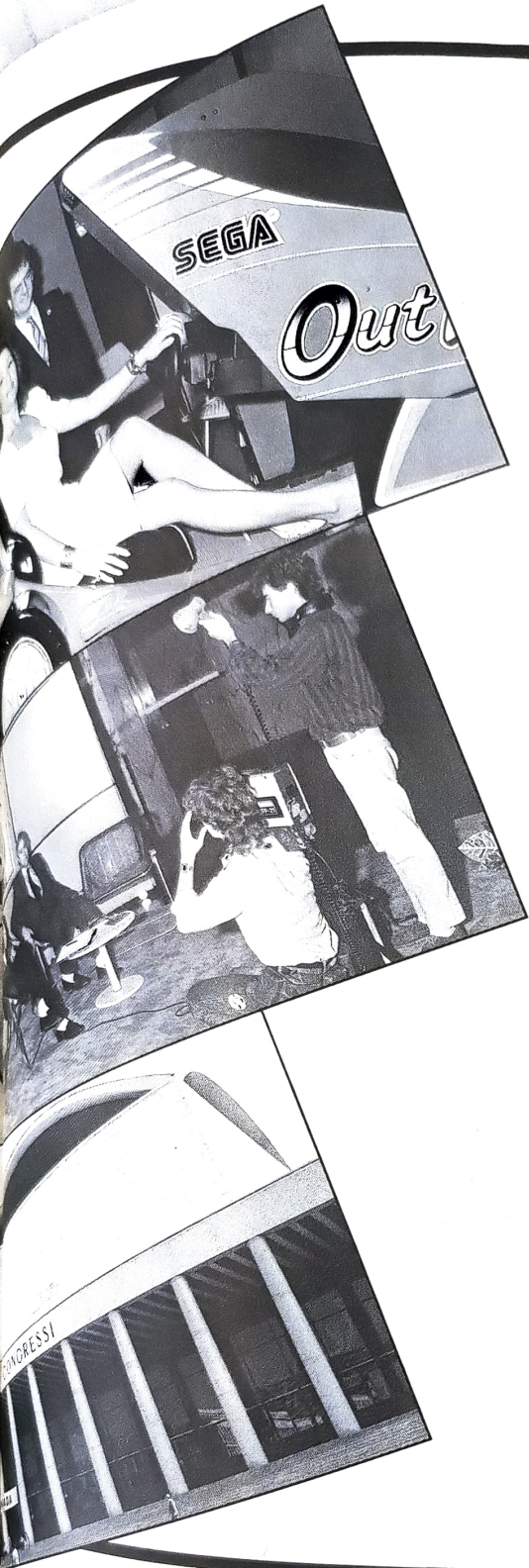
VIAGGIO ALL'INTERNO DELL'ENADA

# UNO PER UNO *uguale* SESSANTAQUATTRO

di Stefano Barricelli

*Resoconto dettagliato, stand per stand, della produzione presentata da tutti gli espositori che hanno partecipato alla rassegna*

Nel rispetto di una tradizione ormai consolidata e malgrado le solite, inevitabili preoccupazioni della vigilia, l'ENADA (Esposizione Nazionale degli Apparecchi da Divertimento Automatici) ha fatto registrare anche quest'anno un significativo successo all'insegna del "tutto esaurito". Sessantaquattro stand, il Palazzo dei Congressi trasformato per quattro giorni nella più grande sala-attrazioni del mondo, oltre seicento apparecchi scelti a rappresentare il meglio della produzione italiana ed estera di un'industria che offre lavoro a migliaia di dipendenti e che muove ogni anno un volume complessivo di affari pari a qualcosa come duecentocinquanta miliardi: come dire che anche per divertirsi davvero occorrono impegno, professionalità e, soprattutto, serietà.

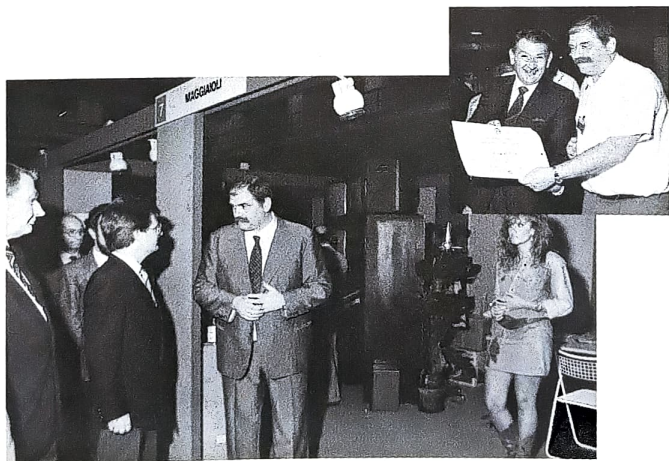
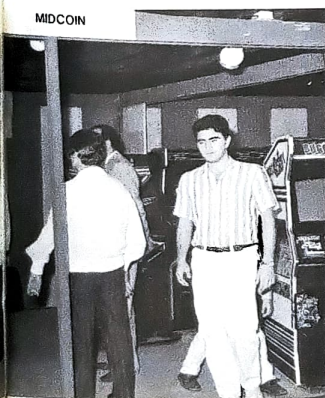
Una volta calato il sipario sulla manifestazione - giunta alla sua quattordicesima edizione - è difficile proporne "a caldo" un consuntivo: l'esperienza ci insegna infatti che gli esiti di questo genere di appuntamenti fieristici possono essere valutati con esattezza soltanto nel tempo, non appena sono disponibili le prime attendibili verifiche di mercato. Ad ogni modo, sotto l'aspetto meramente promozionale la rassegna romana può già vantarsi di avere raggiunto molti obiettivi di partenza; i mass-media, infatti, (opportunamente stimolati dagli organizzatori attraverso una intelligente opera di sensibilizzazione) hanno dedicato stavolta nuovi e più ampi spazi all'avvenimento, contribuendo a cancellare non pochi pregiudizi sul conto dell'intero settore dell'Automatico. Dal punto di vista più strettamente economico e commerciale, invece, è possibile provare ad isolare alcune linee di tendenza, che valgono del resto a confermare le aspettative di molti degli "addetti ai lavori".

I primi otto mesi dell'86, ad esempio, hanno fatto registrare una preoccupante contrazione delle vendite nel settore dei videogiochi tradizionali: dopo il boom degli anni settanta, insomma, il mercato accusa ora quello che molti ritengono essere un calo fisiologico, dovuto ad una certa assuefazione da parte del pubblico e ad un inevitabile scadimento della tensione creativa: all'incapacità, cioè, (o, se si preferisce, all'impossibilità) di inventare qualcosa di veramente nuovo, capace di rompere schemi tradizionali divenuti ormai dannosamente ripetitivi. Ciò nonostante, quest'ultima edizione dell'ENADA - al di là delle stesse novità presentate da diversi espositori - ha messo in mostra soprattutto una forte volontà di ripresa, nonchè una fiducia sempre maggiore nella potenzialità di una manifestazione come questa, rispetto alla stessa ben più famosa Fiera di Milano: ne consegue che, quando si parla di "crisi", è sempre meglio evitare pericolose generalizzazioni, per non essere poi puntualmente smentiti dalla realtà dei fatti. Se i videogames, comunque, segnano qualche battuta a vuoto, si conferma invece in sostanziale ripresa il settore dei flippers (che hanno beneficiato negli ultimi anni di un profondo rinnovamento tecnologico), dei calcio-balilla, dei biliardi e dei vari apparecchi da luna-park che costituiscono ormai dei "classici" del divertimento au-

tomatico, esportati largamente anche all'estero. Immalinconisce un pò, infine, il lento ma inesorabile declino del juke-box, condannato da una gestione fattasi ormai antieconomica; in un'era come quella attuale, dominata dal culto dell'immagine e dalla musica "tutta da vedere", va così guadagnandosi sempre nuovi spazi di mercato il video-jukebox, al quale non è difficile preconizzare un ancor più brillante avvenire.

La nostra visita inizia dallo stand della **BEM** di Passirana di Rho che ha concentrato i propri sforzi nel campo delle modifiche e del rinnovo di flippers usati italiani ed esteri; la **Pinball Shop** di Quarto Inferiore ha invece riproposto il gioco automatico del basket (già molto apprezzato lo scorso anno) in una versione rinnovata che elimina tutti gli inconvenienti elettronici lamentati migliorando l'affidabilità delle prestazioni. Le serigrafie prodotte dalla ditta emiliana hanno le loro qualità migliori nell'accuratezza dei disegni e nella vivacità dei contrasti cromatici.

La **MIDCOIN** e **Bruno de Georgio** hanno presentato il loro ultimo modello di mobile per videogames ("il primo coperto da copyright internazionale"): "il trasformabile" - questo il suo nome - oltre ad una notevole solidità, può vantare anche una linea particolarmente elegante e, soprattutto, una grande praticità. Tutte le operazioni tecniche, infatti, risultano ridotte ai minimi tempi, dal momento che è possibile intervenire esclusivamente dal davanti. La ditta napoletana (forte di una esperienza ultratrentennale) commercializza anche monitors, alimentatori, ricambi originali, schede logiche e programmi per videogiochi.

*Accanto alle immagini di tutti gli stands che corredano questo servizio, le foto della consegna dei diplomi di partecipazione agli espositori; nelle altre foto alcuni operatori che hanno visitato l'ENADA*

Grande cordialità allo stand della **Automatic Toys Modena**, che si conferma ditta leader nel settore dei giochi da luna-park per bambini (in particolare, i cosiddetti kiddie-rides) con una produzione che comprende una sessantina di pezzi, tutti molto competitivi. Due le novità assolute presentate all'ENADA: un'auto d'epoca rifinita nei minimi dettagli e, soprattutto, il Rotor, una macchina a funzionamento idraulico di ispirazione spaziale che ripropone infatti per i più piccini il fascino e l'emozione delle guerre stellari, grazie anche al count-down e a suoni elettronici assai verosimili. L'azienda emiliana esporta larga parte dei propri articoli all'estero, per lo più in quei Paesi in cui sono molto diffusi gli shopping-center: la speranza è che questa formula particolare di vendita diretta al pubblico possa presto imporsi anche qui in Italia, con evidenti vantaggi per tutta l'industria dell'automatico.

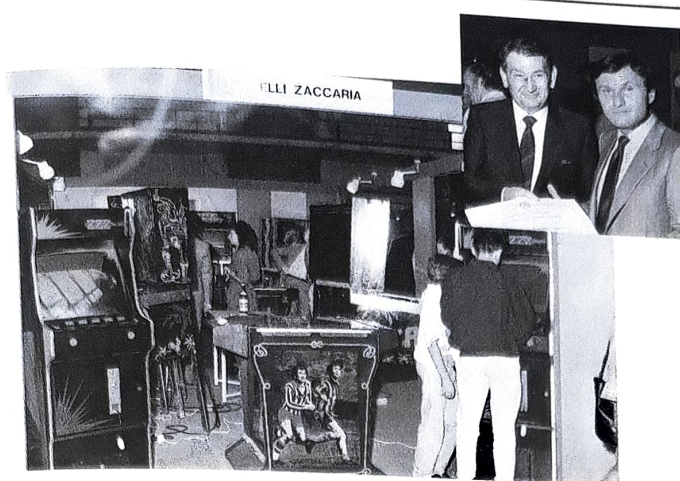
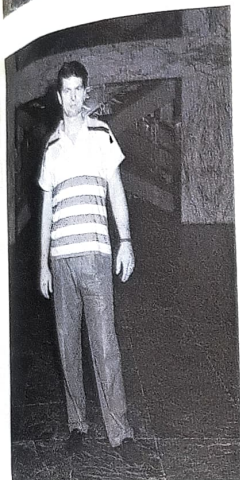
La **Maggi Coniature** ha proposto all'attenzione degli operatori specializzati il Multicash 2, distributore elettronico a programmazione variabile di gettoni e/o monete realizzato in una nuova versione che ne accresce le funzioni e la versatilità di impiego, rispondendo così alle sempre nuove esigenze formulate dai vari utilizzatori delle sale giochi.

La ditta milanese - lo ricordiamo - distribuisce nel nostro Paese i prodotti della Coin Controls inglese, che vanta una lunghissima tradizione nella produzione di accessori per il divertimento automatico.

Nello stesso stand la **Carambol** (oltre a due splendidi modelli di minibiliardo, soluzione ideale per gli appassionati di questo gioco alle prese

con problemi di spazio) è tornata a presentare il Carrom, già visto lo scorso anno: si tratta della versione indiana del classico biliardo, che sostituisce le biglie con delle pedine e che si gioca su un tavolo quadrato a quattro buche angolari, di dimensioni relativamente ridotte (cm 85x85). Il piano di gioco è double-face con, su di un lato, il Carrom e sull'altro una elegante scacchiera o il tradizionale panno verde, a seconda del modello prescelto.

Il mercato dell'elettronica applicata al settore video da anni ha nell'**Hantarex** uno dei suoi punti di riferimento più sicuri e costanti: qui all'ENADA '86, in particolare, l'azienda fiorentina ha presentato quello che una indovinata campagna di promozione pubblicitaria definisce "il cuore delle macchine video-games". Si tratta, naturalmente, dell'alimentatore US 200, in distribuzione già da un paio d'anni, ora offerto in una versione ulteriormente potenziata (in grado di raggiungere una corrente di lavoro pari a 13 ampère), con un rapporto decisamente vantaggioso tra costi e prestazioni. L'alta affidabilità dei prodotti Hantarex fa sì, del resto, che qualcosa come l'85-90% dei monitors per videogiochi distribuiti in Europa provenga proprio dalla ditta toscana, che ha filiali un pò ovunque e che esporta anche in altri Paesi del mondo (Stati Uniti compresi).

Grande curiosità ed interesse intorno allo stand di **Maggiaioli**: l'espositore fiorentino e la **Leante** di Milano hanno concentrato il proprio impegno nei video-jukeboxes d'avanguardia, nuova frontiera dell'elettronica ricreativa. Molti i vantaggi del modello con video-disco VJB: migliore qualità dell'immagine e del

suono in stereofonia, tempi di selezione ridotti al minimo (4 secondi!), grande flessibilità di programmi, disponibilità di video particolarmente recenti, design elegante, facilità di impiego e di manutenzione, dimensioni relativamente ridotte, etc. Nelle sale più grandi è possibile collegare all'apparecchio sino a nove monitors contemporaneamente o anche uno schermo gigante (il cosiddetto "master-video") per accentuarne la spettacolarità ed assecondare al meglio la nuova moda giovanile della musica da vedere, imposta dalla "cultura" televisiva dei video-clips. Non solo: come giustamente sostiene Paolo Maggiaioli, questo nuovo mezzo determina un nuovo rapporto con il mondo della canzone, e comporta anche la necessità di arredare diversamente i locali destinati ad ospitarlo (pubs, discoteche, birrerie, fast-food, etc.) con tavolini orientati verso lo schermo su cui scorrono le immagini. Videogiochi, ricambi e programmi di gestione restano comunque punti fermi nella produzione dell'azienda toscana, distributrice esclusiva per l'Italia della Thorn Emi.

Luciano Mambelli - titolare della **Starter Mobil Games** - ha tenuto a sottolineare come la ditta di Bertinoro si stia impegnando "per apportare qualcosa di innovativo e di rivoluzionario nella linea e nella qualità dei mobili per videogiochi, proiettandoli sempre più verso il futuro". I due modelli presentati all'ENADA confermano in concreto la bontà di tale impegno: il Terminal ed il Terminal 2, infatti, rivelano un design davvero elegante, con trattamento di rifinitura curato nei minimi dettagli (un'esclusiva della emiliana CILL).

La ditta forlivese continua

anche la sua produzione di pronto-scheda ed accessori.

Gli articoli esposti dai **F.lli Zaccaria** di Calderara di Reno costituiscono l'ulteriore riprova dell'ottima salute di cui gode attualmente il mercato dei flipper, cui si avvicinano con entusiasmo anche le nuove generazioni: l'ultimo modello della azienda emiliana è senza dubbio all'avanguardia per soluzioni tecniche e qualità di prestazioni. Questo flipper (noto come Zankor) - oltre ad animazioni particolari e ad un nuovo sistema di luci - offre anche un sonoro musicale assai evoluto, capace di effetti molto vicini a quelli reali; la possibilità di seguire percorsi particolari secondo l'intensità del lancio e il piano di gioco sopraelevato sono poi caratteristiche tecniche capaci di soddisfare anche l'appassionato più esigente. I F.lli Zaccaria hanno poi presentato i loro più recenti mobili per video-games, realizzati in legno multistrati con un design estremamente accurato. La loro manutenzione risulta facilitata dalla possibilità di operare dal davanti, con evidente risparmio in termini di costi e di tempo; l'universalità dei comandi è invece una delle caratteristiche migliori della plancia, predisposta per tutti i tipi di gioco.

La **Playtronic** punta molto su Night Stocker, il nuovo videogioco della Bally-Sente che - novità assoluta per il settore - impegna contemporaneamente sia nella guida che nel tiro con la pistola, mettendo a dura prova abilità e prontezza di riflessi del giocatore. La ditta di Piove di Sacco (distributrice per l'Italia anche dei prodotti Bally-Midway) ha proposto inoltre altri due divertenti video-games, Spiker (di soggetto sportivo, ispirato alla pallavolo) e Ram-

page (una rivisitazione in chiave elettronica della fantastica caccia a King Kong tra i grattacieli di New York). La Playtronic esporta circa il 50% della propria produzione.

"L'usato sicuro": questo il paradigma pubblicitario con il quale amano definirsi alla **DI.CO.MA.**, una ditta di Padova che vanta una esperienza trentennale nel settore. Un grande "emporio" dell'usato anche per quel che riguarda video-games, prontoscheda e schede logiche (con decine e decine di proposte, tutte assolutamente originali); vasta anche la gamma di articoli nuovi.

Tra le novità portate all'ENADA '86, un simpatico videogioco ispirato alle avventure di Braccio di Ferro e un pronto-scheda che consente di avere, in pratica, due giochi in uno nello stesso mobile.

La **Etna Giochi** di Catania ha presentato gli ultimi due flippers della Williams (tra cui l'atteso Road King); novità assoluta per il nostro Paese l'Enduro Racer, videogioco da sala del tipo Hang On, dotato di una moto di linea raffinata e di facile manovrabilità che consente di simulare le emozioni di una vera e propria competizione motociclistica. La ditta siciliana è molto attiva ed apprezzata anche nel campo dell'usato.

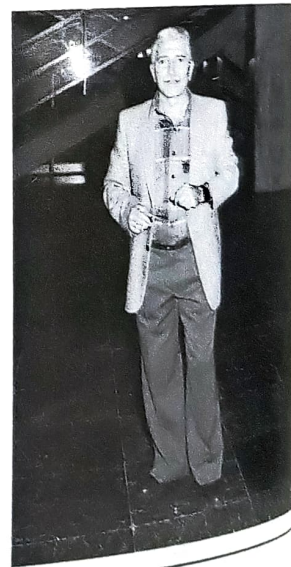
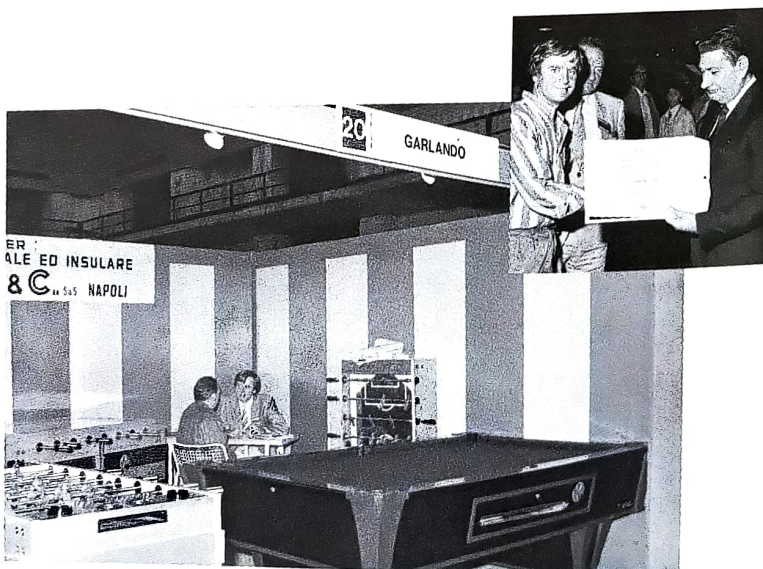
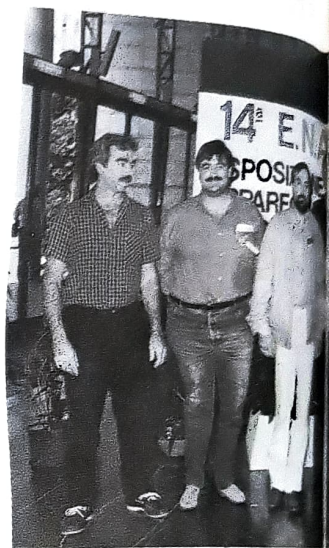
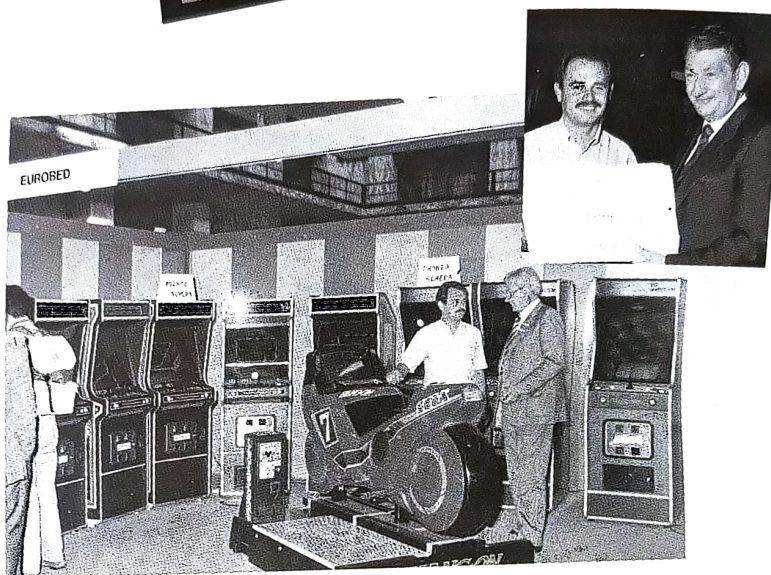
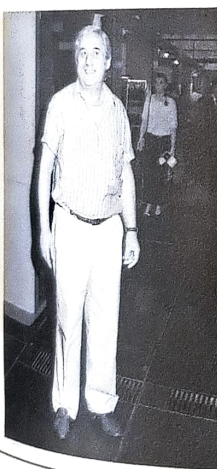
Allo stand della **Elettronolo** di Firenze abbiamo potuto ammirare gli ultimi due videogiochi distribuiti dalla Atari, di cui la ditta toscana è esclusivista per l'Italia: Sprint 2 è una evoluzione della prova di guida già proposta alla Fiera di Milano (come Super Sprint), mentre Road Runner è una sorta di riciclaggio elettronico di uno dei più popolari classici dell'animazione, quello cioè del vano inseguimento dello

sfortunato coyote all'inafferrabile Beep Beep (grazie ad una realizzazione grafica e ad effetti sonori di altissima resa). L'Elettronolo ha presentato anche la nuova gamma di flippers prodotti dalla Premier.

Da **T. & A. Pedretti** di Seriate una significativa conferma: il Master Video lanciato sul mercato dalla ditta bergamasca è stato il primo e resta, almeno per il momento, l'unico video-jukebox prodotto interamente in Italia. Completamente computerizzato, funziona a videocassette e garantisce un'ampia possibilità di selezione (fino a sessanta clips); dotato di amplificatore stereo (con uscita da 300 watt musicali), è in grado di emettere un segnale utilizzabile contemporaneamente su più monitors e proiettori. Queste ed altre caratteristiche tecniche (sposate ad un design di sobria eleganza che lo rende facilmente inseribile in qualsiasi ambiente) fanno si che questo - a poco più di un anno dal suo battesimo ufficiale - sia già uno dei video-jukeboxes più richiesti.

Tullio Pedretti ci ha comunque assicurato che è ferma intenzione della sua azienda di esaurire entro i prossimi sei, dodici mesi l'intero surplus di richieste, in modo da poter iniziare anche un'organica attività di esportazione all'estero. Il Master Video ha inoltre dimensioni decisamente contenute, si applica a parete e non pone dunque problema alcuno di spazio.

Carambole, biliardi e giochi elettronici di vario tipo continuano ad essere al centro dell'attività della **Eurojolly** di Napoli, distributrice dei prodotti Bally e F.lli Zaccaria; allo stand della **Marpro**, invece, grande interesse intorno al Sac 2, un'avveniristica mac-

# UNO PER UNO *uguale* SESSANTAQUATTRO

china di ispirazione spaziale ( non ancora venduta nel nostro Paese), destinata senz'altro ad avere una presenza molto diffusa specie nelle sale meglio attrezzate. Anche il Sac 2 è un prodotto Bally. Pezzo forte della ditta di Pietralunga continuano tuttavia ad essere i mobili per videogiochi, offerti in un'ampia gamma di modelli e di accessori, in grado di soddisfare tutte le esigenze di un mercato in continua evoluzione: questi mobili sono tutti disponibili in versione pronto-scheda e possono essere resi operativi in pochissimo tempo.

L'80% della produzione della Marpro prende la via dell'estero (Paesi Arabi compresi): Mario Procacci - titolare dell'azienda - si è però lamentato del fatto che in Italia il settore dei video-games appaia un pò saturo, per cui si tende molto alla trasformazione di mobili vecchi anzichè all'acquisto di quelli nuovi.

La **Eurobed** (la industria elettronica di Lamezia Terme, particolarmente rinomata per i suoi sistemi di alimentazione) qui all'ENADA ha portato un nuovo videogioco spaziale (Salamander), ultimo uscito della gamma Konami, e una moto Hang On della Sega: due giochi ai quali - una volta provati - è facile prevedere un sicuro successo.

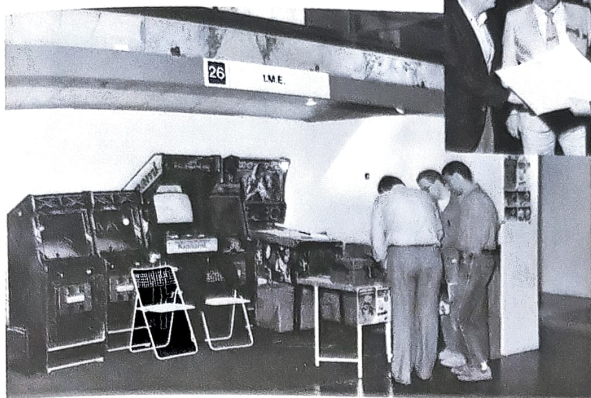
Nello stand accanto, **Garlando** di Spinetta Marengo ha presentato tre calcio-balilla tradizionali e una carambola americana. Sia la Eurobed che la ditta piemontese destinano buona parte dei propri articoli all'estero.

Allo stand n° 21 della **New Digimatic** abbiamo trovato, come al solito, grande disponibilità e competenza. Quest'anno la ditta romana ha puntato molto sulla più recen-

te realizzazione della Sega Enterprise: Out Run - questo il suo nome - consente di simulare il più realisticamente possibile la guida di una autovettura di serie. Il giocatore, comodamente seduto all'interno di un abitacolo molto ben rifinito in tutti i dettagli, ha davanti a sé un video da 28 pollici e può provare sensazioni particolari come quelle offerte, ad esempio, dallo spostamento verso l'esterno durante una curva o da effetti sonori estremamente realistici. Prima ancora della sua commercializzazione su vasta scala, Out Run è stata presentata qui all'ENADA in anteprima europea contemporaneamente al suo "vernissage" giapponese: una ulteriore conferma della stima di cui la New Digimatic gode presso uno dei più grandi produttori mondiali di videogames. La azienda romana dedica grande attenzione anche ad un settore emergente quale quello dei video-jukeboxes: notevole l'interesse per il "master-video", una sorta di "divisore di immagini" che consente di frazionare in un numero teoricamente illimitato di parti una sola immagine televisiva, per poi ricomporla ingrandita su una serie di monitors accostati sia verticalmente che orizzontalmente. Le possibilità di utilizzazione di questo sistema appaiono pressoché illimitate.

La **Impeuropex Coin Games** di Latina prosegue invece nell'importazione di schede originali per videogiochi dal Giappone e dagli Stati Uniti e nell'attività di modifica di schede vecchie (che tanti vantaggi comporta dal punto di vista economico). Di rilievo anche l'assortimento di mobili video e accessori.

Come sempre molto affollato di acquirenti lo stand di

# UNO PER UNO
## *uguale*
## SESSANTAQUATTRO

**Landi**, il quale anche quest'anno ha presentato un vastissimo campionario di ricambi per juke-boxes, videogames, flippers, biliardini e distributori automatici.

Nuovi brevetti di accessori per videogiochi alla **Edierre** di Roma, che ha voluto dare spazio anche all'informatica ospitando la **ETP**, un'azienda della capitale che commercilizza in esclusiva computers costruiti in Giappone (ma IBM compatibili): in preparazione programmi di gestione magazzino e clienti destinati ai gestori di videogiochi.

Ad ulteriore riprova della vitalità del settore, la **Automat Spiel** immette sul mercato un nuovo modello di video-jukebox con una capacità di ben quindici dischi, per un totale di circa seicento selezioni; dotato di monitors delle migliori marche disponibili a livello mondiale, rappresenta un prodotto di altissima qualità. Pur confidando molto sul successo di questa sua ultima "creatura", Mauro Gori - titolare della ditta di Prato - si dice convinto del fatto che prodotti come questo Laser Grasph non potranno mai cancellare definitivamente il juke-box tradizionale proprio per le loro caratteristiche completamente diverse.

La **I.M.E.** di Firenze ha ribadito la qualità del proprio impegno nel settore delle macchine conta e dividi monete (portatili e per ufficio) e degli accessori e ricambi per videogiochi: tra gli altri articoli della ditta toscana, particolarmente vasta la scelta di contabanconote, distributori elettrici ed elettronici di monete e/o gettoni, schede logiche.

Nello stesso stand la **Italgiochi** di Vazia (Rieti) ha presentato invece un nuovo alimentatore con switching incorporato (128 volts) e un fer-

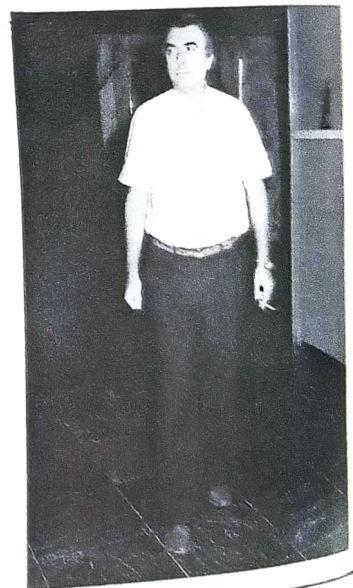
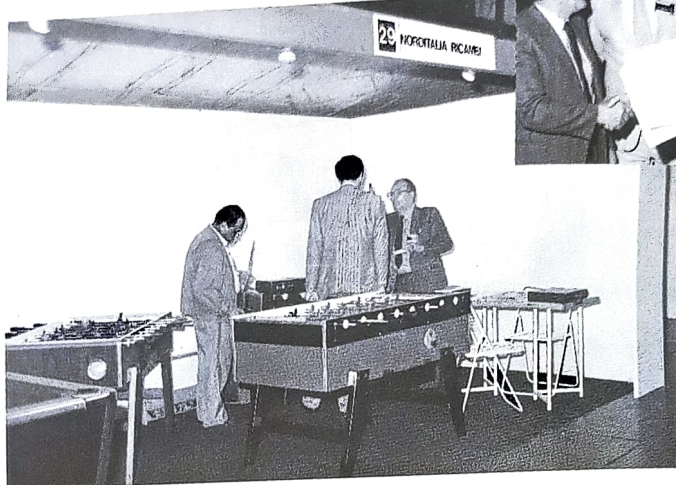
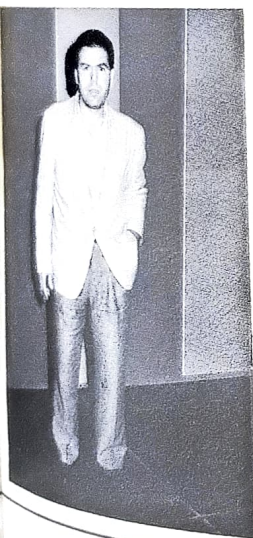
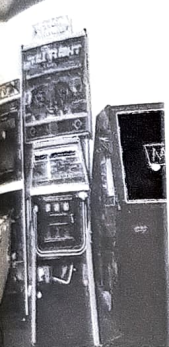
ma-scheda decisamente pratico e funzionale. Molto divertenti i due videogiochi Salamander e Buggy Boy.

La **Comestero-Brembotecnica** di Segrate - proseguendo nella sua produzione tradizionale che ne ha fatto un sicuro punto di riferimento per tutti gli operatori del settore - ha proposto nuovi comandi direzionali ed azionamenti vari per videogiochi (quali, ad esempio, l'Enduro Racer), cavi stagnati ad alta resistenza per elettronica e, soprattutto, una linea completamente rinnovata di serrature sia di tipo industriale che di alta affidabilità e sicurezza.

Almeno il 65% degli articoli della ditta lombarda viene esportato all'estero (soprattutto in Europa e negli U.S.A.).

Nei calcio-balilla della **FAS** dei F.lli Pendezza una tecnologia d'avanguardia si sposa, come sempre, ad un design molto curato: i modelli di quest'anno, poi, oltre a garantire la solita robustezza, migliorano decisamente la qualità del gioco grazie all'impiego di cuscinetti a sfera in acciaio inossidabile di grande scorrevolezza. I calcio-balilla, i tavoli da ping-pong e le carambole della ditta di Villa d'Ogna sono molto conosciuti ed apprezzati anche fuori dal nostro Paese: di recente, affari particolarmente buoni sono stati conclusi, ad esempio, con i Paesi Arabi.

Calcetti, biliardi, tavoli da ping-pong e relativi accessori anche nello stand della **Norditalia Ricambi** che da sempre preferisce trattare prodotti che - magari a fronte di un costo solo di poco più elevato - offrono una resa ed una durata decisamente superiori. L'azienda di Mariano Comense all'ENADA '86 ha voluto presentare, tra l'altro, un "pool

# UNO PER UNO *uguale* SESSANTAQUATTRO

table" americano che si differenzia dal biliardo tradizionale per alcune caratteristiche tecniche (dimensioni delle buche, sponda priva di tamburo, gomma angolare anziché semiretta, etc.). Tutti di prima scelta i materiali impiegati.

L'appuntamento con il calcio-balilla di qualità si rinnova secondo tradizione allo stand di **Roberto Sport** di Torino, forte di una attività ormai quarantennale che comprende anche la produzione di carambole e tavoli da pingpong.

**Renzo Brodo** di Vetriolo - concessionario della ditta torinese e della Starter Mobil Games - si conferma attivo nell'assemblaggio di schede per videogiochi: in questa occasione, comunque, l'espositore viterbese ha presentato anche il nuovo flipper della Nuova Bell Games, lo Skill Flight, un modello di concezione decisamente innovatrice che offre, tra l'altro, la possibilità di giocare con più palline contemporaneamente ed effetti musicali stereofonici.

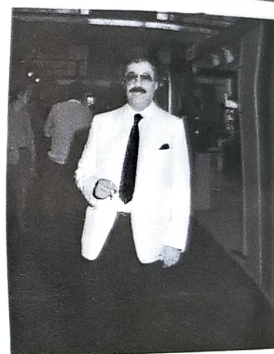
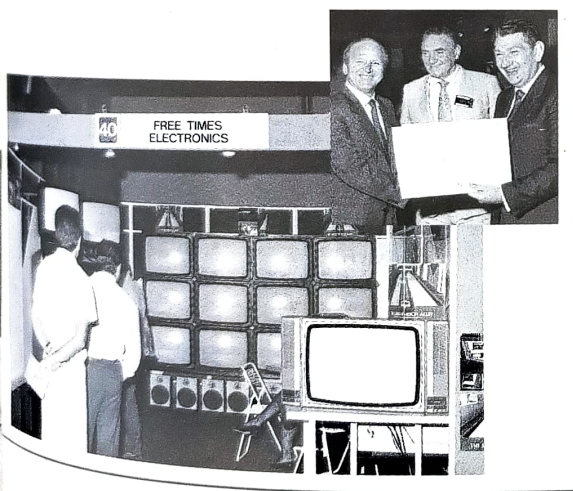
La **C.O.A.M.** di Carmine Dieni ha puntato anche stavolta sulla sua vasta scelta di accessori e ricambi per videogames, oltre che sulle apprezzate macchine contamonete. Pur senza nascondere qualche preoccupazione per una situazione di mercato abbastanza statica (anche sul fronte estero), i responsabili della ditta fiorentina credono fermamente in una ripresa ed annunciano di avere in preparazione nuovi articoli.

Ampio spazio per la nuova generazione dei videogiochi "intelligenti" allo stand della **Novarmatic** di Noci Novaro. Se Find Out rappresenta, infatti, una novità assoluta per l'Italia, il Quiz Due (riproposto con programmi diversi rispet-

to a quelli dello scorso anno) si conferma il prototipo italiano di quei videoquiz che sembrano decisamente avviati a conquistarsi sempre nuove fasce di pubblico, anche tra i più culturalmente preparati. I due giochi, infatti - seppure attraverso meccanismi diversi - consentono di saggiare le proprie conoscenze rispondendo a migliaia di domande riguardanti i più svariati argomenti (dallo sport alla geografia, dall'attualità alla politica, dal cinema alla musica). L'espositore empolitano ha presentato poi un nuovo cambia monete e/o gettoni di grande versatilità di prestazioni e - in esclusiva per il nostro Paese - stazioni saldanti e dissaldanti di produzione italiana per lavorare sulle piastre elettroniche. Da ricordare anche la scheda che consente l'inserimento di due giochi diversi in un solo mobile (di costo decisamente ridotto) e l'ormai classico carrello portaflipper.

La **Nuova Bell Games** di Bologna, invece, fa sicuro affidamento sull'ultimo flipper uscito dai propri laboratori, lo Skill Flight già visto allo stand di Renzo Brodo: un modello che punta su una tecnologia particolarmente avanzata e su un grande numero di effetti speciali (sottofondo musicale in stereofonia, nuovo sistema di luci, inserimento del parlato, etc.).

Oltre ai tradizionali kit per la modifica dei flippers elettronici usati della Bally, la ditta emiliana ha lanciato anche l'English Mark Darts, "il gioco che ha conquistato gli Stati Uniti", rifacimento elettronico del vecchio tiro con le freccette di estrazione tipicamente anglosassone.

Nella propria vasta gamma di distributori automatici di prodotti sfusi (chewing gum, pistacchi, palline di plastica,

etc.), la **FIAM Elettronica** di Ludovico Marchese ha riproposto quest'anno una versione modificata del modello che tanto successo ha ottenuto in numerosi Paesi europei. Super Flipp - questo il suo nome - si segnala non solo per la sua linea moderna e funzionale, adatta a qualsiasi locale, ma anche per l' alta qualità dei materiali impiegati che, grazie ad un policarbonato speciale di fabbricazione statunitense, rende il distributore praticamente indistruttibile. Lo stand della ditta di Settimo Torinese ha riscosso notevoli consensi anche per le insegne al neon con effetto di profondità e, soprattutto, per la ricca scelta di lampade girevoli (o show lamp): queste lampade, infatti, sono realizzate in materiali pregiati termoresistenti, con serigrafie a colori particolarmente vivaci e - in caso di forti quantitativi - possono essere persino personalizzate con disegni e scritte pubblicitarie.

La **Gabry** di Gabriella Pifferi oltre ai mobili per videogames, ai tavoli da ping-pong e a vari tipi di carambola, ha presentato il calcio-balilla Olimpic "eterno", in assoluto il primo da esterno realizzato non in legno, bensì in laminato plastico praticamente indistruttibile, capace di resistere a qualsiasi variazione metereologica.

Questo modello - già visto in anteprima lo scorso anno e oggi immesso su larga scala di produzione - monta un nuovo cuscinetto a sfera che rende il gioco molto più veloce (un'esclusiva della RE.TA., ditta leader in Italia per gli accessori da biliardino). Secondo Tristano Benzi - addetto alla produzione dell'azienda di Mercatino Conca - il mercato dei calcio-balilla sta rapidamente tornando su livelli di vendita assai elevati proprio perché si tratta di "un passatempo sano, accessibile a tutti e decisamente poco costoso": i prodotti italiani, poi, sono molto apprezzati anche all'estero, con un coefficiente di penetrazione che va facendosi particolarmente alto anche nei Paesi del Terzo Mondo (la cui instabilità politica comporta tuttavia anche qualche rischio dal punto di vista economico).

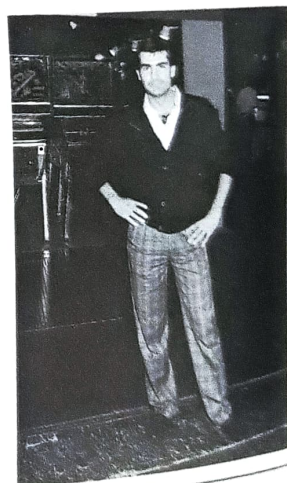
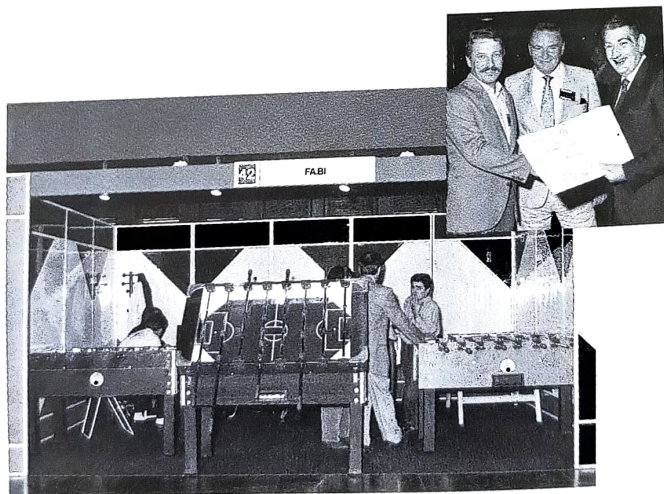
All'export dedica grande attenzione pure la **Sela** di Gerardo e Donato de Carlo: l'80% dei prodotti della ditta forlivese prende infatti la via dell'estero (arrivando sino alla Nuova Zelanda). Dopo il successo ottenuto in occasione della Fiera di Milano, la Sela qui all'ENADA ha proposto una selezione molto rappresentativa della propria produzione di baby kart a batteria funzionanti con gettone: tra i modelli più apprezzati, il Disco Boat per l'autoscontro in acqua e la relativa vasca, costruiti in materiali estremamente affidabili.

"Una svolta nel settore dei videogiochi": così Tiziano Tredese - titolare della **ELMAC II** - ha voluto definire il Gioca Quiz, gioco elettronico realizzato interamente in Italia dalla ditta padovana.

Il settore lamenta ormai da tempo una crisi lenta ma costante, che - se non si interverrà con la dovuta tempestività - rischia di divenire irreversibile: portare il quiz dallo schermo del televisore domestico al monitor del video-game rappresenta senza dubbio una operazione commerciale che i primi riscontri di pubblico consentono già di giudicare positivamente. Non solo: questo modello monta un doppio monitor e una simile caratteristica tecnica appare particolarmente densa di svi-

luppi in una società quale quella attuale sempre più dominata dalla logica commerciale della sponsorizzazione. Lo schermo superiore, infatti, non solo consente anche a chi non gioca di guardare e, quindi, di partecipare (almeno indirettamente), ma permette anche di inserire pagine pubblicitarie (sino ad un massimo di cinque) pure se la macchina è disattiva. La ELMAC II ha presentato poi una nuova scheda elettronica che riproduce suoni, musiche e voci così come vengono incisi: questa possibilità può essere sfruttata sia nei videogames tradizionali sia, ad esempio, nei caratteristici "pugnometri" da luna-park, programmando risposte diverse in relazione all'intensità del colpo. La ditta padovana si conferma molto attiva anche sul fronte delle esportazioni e nella modifica e riparazione di schede vecchie.

Una nuova linea di mobili per videogiochi è stata presentata dalla **Serilux** di Pianoro: si tratta di modelli laccati, di design innovativo, serigrafati con procedure tecniche molto evolute in legno multistrati. La caratteristica migliore di questi mobili deve essere comunque considerata la loro eccezionale versatilità: sullo stesso esemplare è infatti possibile montare i videogiochi tradizionali così come quelli più nuovi o anche la Hang On, semplicemente cambiando la consolle. Il titolare, Marco Minghetti, nell'altra sua ditta (la Metaltarghe) produce inoltre vetri, serigrafie, pannelli metallici e tutti gli accessori per video-games.

Mobili ed accessori per videogiochi anche allo stand della **Gesev Dimitar** di Latina, che garantisce pure un'assistenza tecnica assai qualificata ed una notevole

professionalità nella vendita e nell'assemblaggio di nuove schede. Tra i nuovi video-games esposti, il Salamander ed il Buggy Boy, un'emozionante test elettronico di guida automobilistica da competizione, con la possibilità di scegliere percorsi diversi sulla base del circuito selezionato.

"The new number one": così viene presentato al pubblico il nuovo video-juke box di produzione inglese distribuito in Italia dalla **Free Time Electronics** di S. Vittore Olona. In effetti, non occorre essere degli "addetti ai lavori" per rendersi conto di trovarsi di fronte ad un prodotto di alta qualità. Ad un design estremamente elegante e raffinato (che punta molto sull'accostamento cromatico di blu ed argento) si aggiungono infatti una affidabilità di prestazioni e - soprattutto - una versatilità di impiego tali da garantirne l'inserimento automatico nell'impianto già esistente di qualsiasi fonte di suoni e/o immagini. Inoltre, sullo schermo del juke-box, grazie ad un telecomando, è possibile anche selezionare il segnale della emittente televisiva preferita! Di grande efficacia scenica le immagini riprodotte su di uno schermo gigante: Giuseppe Marsilio - titolare della ditta lombarda - ci ha tuttavia assicurato, tradendo non pochi rimpianti, che - se avesse potuto disporre di maggior spazio - avrebbe montato uno schermo di dimensioni davvero eccezionali, con una resa di assoluta spettacolarità. La Free Time Electronics prosegue anche nella distribuzione del noto Bowlingo, copia fedele (anche se in scala leggermente ridotta) di un bowling professionale.

Parti di ricambio per giochi

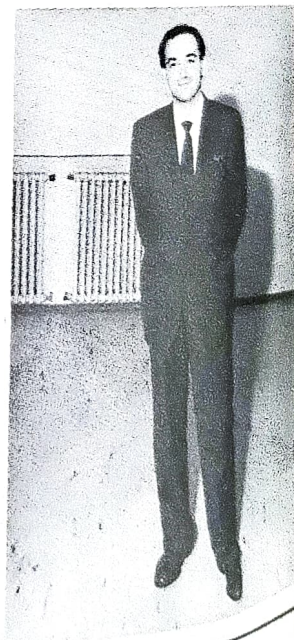
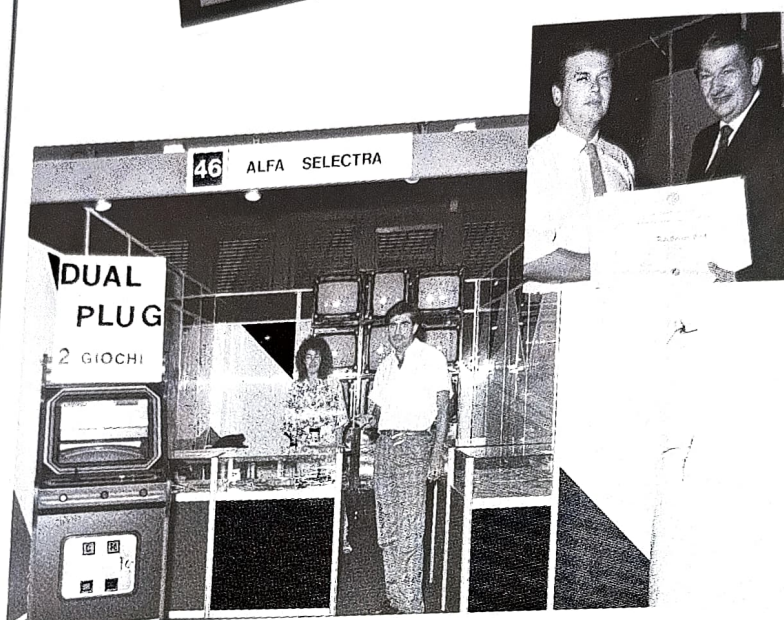
*(continua a pag. 74)*

(continua da pag. 63)

d'attrazione ed accessori joystic per computer rappresentano l'asse portante della produzione della **Alberici** di Villanova di Castenaso; la **FA.BI** di Torino ha invece portato qui all'ENADA il nuovo modello di calcio-balilla "competition", già visto alla Fiera di Milano: la robustezza dei materiali impiegati e certe particolari caratteristiche tecniche (vetro completamente sfilabile, cassettino portamonete tipo video estraibile dall'esterno, aste da 18 mm. temprate, cuscinetti a sfera, etc.) fanno del "competition" un calcio-balilla di sicuro affidamento, in grando di dare un'ottima risposta a qualsiasi livello di gioco.

"La **Manilamatic** è stata la prima nel mondo ad avere iniziato, diciassette anni orsono, la produzione di flippers elettronici": a sottolinearlo, con legittimo orgoglio, è lo stesso titolare della azienda romana, Antonio Manili. Star King - il penultimo modello della serie - può già vantare uno straordiario successo, dovuto per lo più "alla totale assenza di guasti"; dal canto suo, Top Sound - al suo battesimo ufficiale proprio qui all'Eur - si propone già all'attenzione di appassionati ed addetti ai lavori come un flipper d'avanguardia, grazie soprattutto alla possibilità di scrivere un messaggio di qualsiasi tipo su un display luminoso alfa-numerico (fino ad un massimo di quattro pagine disponibili). Tutti questi modelli hanno base musicale, mobile con lucido antigraffio e anticorrosivo e parti intercambiabili: la Manilamatic tratta, comunque, anche videogiochi e alimentatori M.M. e Sanyo.

La **Faexport** di Franco Agnari ha presentato il suo più recente distributore auto-

# UNO PER UNO *uguale* SESSANTAQUATTRO

matico per alimenti sfusi, realizzato interamente in materiale plastico indeformabile, resistente alla ruggine e alle variazioni metereologiche derivanti dalla sua frequente collocazione in esterno. Di dimensioni poco ingombranti, ha una linea molto ben rifinita e funzionamento meccanico a vista; non necessita, inoltre, di assistenza tecnica.

Entusiasmo e competenza continuano invece a sostenere l'attività di Franz Ciancio, general manager della **Phoenix Automaten Italia** di Roma. "Il flipper non muore mai, è stato il primo e resterà il migliore": in questo vecchio slogan continua a riconoscersi felicemente la filosofia commerciale dell'azienda, da anni ormai leader incontrastata nell'importazione di flippers usati provenienti dalle sale da gioco del Nord-Europa (Svezia, Norvegia, Finlandia, Olanda, Austria, Germania); queste stesse sale - direttamente controllate dalla Phoenix - provvedono a loro volta ad utilizzare tutte le parti di ricambio e tutti i video-games (mobili compresi) costruiti in Italia dalla ditta romana. Questo genere di collaborazione consente alla Phoenix di poter sempre disporre di un vastissimo assortimento di articoli capaci di soddisfare qualsiasi esigenza, a fronte di un costo decisamente contenuto rispetto alla concorrenza.

Dual Plug: si chiama così il nuovo piastrino della **Alfa Selectra** di Novegro di Segrate che si aggiunge al già noto e collaudato Uni Plug e che consente di utilizzare contemporaneamente due schede nello stesso mobile con un unico alimentatore, recuperando così schede vecchie da magazzino. La produzione della ditta lombarda nel setto-

re dei videogiochi continua anche a includere connettori ad inserzione diretta, indiretta, a perforazione di isolante, a pin strip, ponticelli di programmazione, etc..

Monitors per videogiochi b/n e colore, monitors per computer e sistemi di controllo televisivi per sale attrazioni allo stand della **Selti Elettronica**, che ha proposto articoli sempre più affidabili soprattutto per quel che riguarda la resa cromatica. I responsabili della ditta di Todi hanno poi reso noto di essere prossimi ad immettere sul mercato (in anteprima assoluta europea ) un nuovo monitor a colori "ad alta definizione 25 KHZ", costruito sino ad oggi solo negli U.S.A. e riservato ad una azienda leader del settore che provvederà poi a distribuire sistemi completi. La qualità delle immagini riprodotte con l'ausilio di questo monitor (definite da qualcosa come mille linee di risoluzione!) promette di essere eccezionalmente elevata.

Flipper modello Skill Flight, videogiochi tradizionali e mobili laccati di grande qualità allo stand n° 48 di **Angelo Arena** di Imola; mobili per video-games anche dalla **Mobil Matic** che, nata dodici anni orsono, può vantarsi a buon diritto di essere la numero uno del settore, con modelli ripresi ed imitati da molti e con un'ampia scelta di accessori. Qui all'ENEDA la ditta di Bussoleno ha presentato un'anticipazione assoluta, il nuovo videogioco di guida Enduro Dakar.

Il mercato del settore ha dato indizi inquietanti di eccessiva saturazione e si preferisce spesso utilizzare gli apparecchi già in dotazione perchè i nuovi sono giudicati troppo cari: è dunque necessario essere sempre presenti

con giochi del tutto inediti, capaci di imporsi su quelli più datati. La Mobil Matic è molto attiva anche nell'esportazione per l'estero, che comprende pure flippers, carambole e calcetti.

Forte di una esperienza ormai collaudata nel campo degli apparecchi da intrattenimento per sale attrazioni, luna-park, bar, etc. la **CO.EL.** di Marina di Montemarciano ha puntato quest'anno in modo particolare sulla possibilità di personalizzare i videogiochi di serie grazie ad un display luminoso programmabile nel rispetto dei tempi desiderati. Il display - collocato in alto, sulla fronte del mobile - vanta qualcosa come seimila caratteri selezionabili con memoria ed offre dunque l'opportunità di pubblicizzare, ad esempio, il nome dello stesso video-game o quello di altri esercizi commerciali.

Accesso anteriore a tutti i gruppi interni; monitor basculante e sostituzione del quadro di controllo senza ricorrere ad attrezzi; disegno moderno e funzionale; materiali solidi (antiurto e antigraffio); suono stereofonico; grande facilità di trasporto: sono solo alcuni degli "innumerevoli pregi" di cui la torinese **COSMOB** accredita il suo "mobile universale" per videogiochi, un mobile che, comunque, si impone all'attenzione del pubblico per robustezza ed eleganza.

Come sempre tra i più affollati lo stand della **Ital Giochi** di Bologna, specializzata in forniture per bar e sale attrazioni. Tra i nuovi videogiochi presentati, notevole successo ha riscosso il World Cup '86, che simula un vero incontro di calcio tra due giocatori che si affrontano ai due lati di un monitor a colori su cui scorrono le azioni di gioco; da

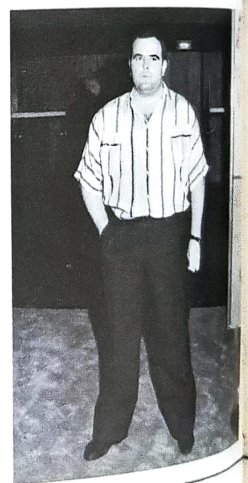
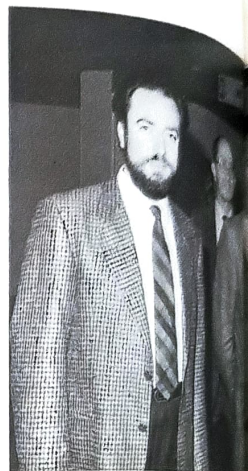
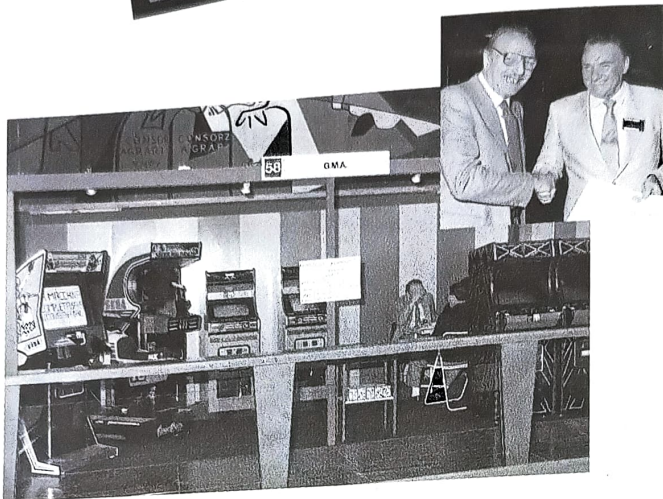
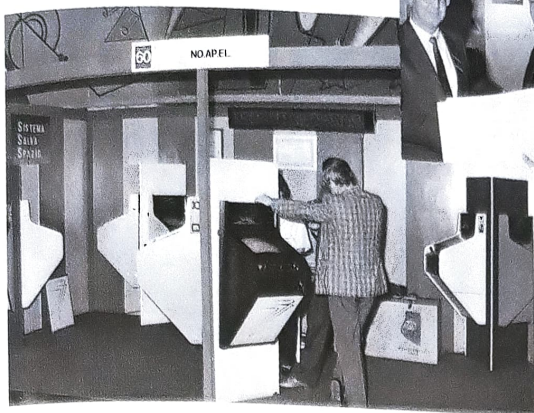
ricordare anche l'Out Run della Sega, qui nella sua versione per il mercato nipponico, di dimensioni leggermente più ridotte. Consensi anche per il nuovo flipper della Williams (l'atteso Road King) e per altri due movimentati video-games, Play Choice Ten (dieci giochi in un solo mobile) ed Alley Master.

Grande ressa di compratori anche allo stand di **Sergio Bacchilega** di Imola, il quale ha offerto come al solito un notevole assortimento di sportelli e di parti di ricambio di tutti i tipi.

La **Nuova Fasna** di Torino - oltre ai tradizionali calcio-balilla, tavoli da ping-pong, distributori automatici ed accessori con ricambi - ha presentato quest'anno un nuovo modello di carambola, che garantisce al gioco una ottima stabilità pur essendo molto pratico da smontare e da trasportare; nuovi esemplari di carambole e calcetti anche allo stand della **Italiana Biliardi** di Napoli.

Il **Laboratorio Conti Domenico** ha riproposto la propria produzione tradizionale di microguida meccanica, mentre la **Videomatic 83** di Roma ha portato una buona selezione di videogiochi, biliardini elettronici e flippers (tra cui il modello Mexico '86).

La **G.M.A.** di Ponsacco ha presentato invece, due novità assolute, il videogioco Shooting Master e l'Euro Ranger, moto del tipo Hang On con possibilità di salto per riprodurre il più realisticamente possibile rischi ed emozioni di una autentica competizione sulle due ruote.

La **Euroimport** di Napoli, distributrice esclusiva per l'Italia dei famosi alimentatori switching prodotti dalla nipponica D.C. Pack, ha proposto all'attenzione degli operatori

specializzati anche alcune novità assolute nel campo delle schede elettroniche giapponesi (di soggetto vario).

I responsabili della ditta partenopea si sono detti comunque abbastanza soddisfatti dell'andamento del mercato dei video-games e dei relativi accessori.

Dalla **NO.AP.EL** di Marlia una attesa conferma: Aleph, il primo videogioco pensile tutto italiano presentato già da tempo, torna adesso in una versione ancor più perfezionata, distribuita in kit estremamente pratici per il montaggio (con accessori premontati per un rapido assemblaggio dei vari pezzi, senza bisogno di ricorrere ad utensili particolari). Scomparsi del tutto viti e bulloni, tutti i profili sono ad incastro. In particolare, il pannello intercambiabile consente un'efficace conduzione della gestione bar e fa di questo videogioco "una piccola macchina ideale per il grande noleggio": esso infatti offre la possibilità di una amministrazione meccanizzata pronta per il computer, il che consente, tra l'altro, un più efficace controllo degli incassi.

L'eleganza tipicamente italiana del design e la disponibilità di rifiniture diverse in base al tipo di arredamento hanno contribuito a determinare la larga affermazione di Aleph all'estero: l'80% della produzione, infatti, finisce sul mercato internazionale, anche perché per quello italiano i costi sono ritenuti troppo elevati. Un'ultima curiosità: la ditta toscana ha realizzato un prototipo di questo stesso modello già predisposto (con notevole anticipo) alla introduzione della cosiddetta lira pesante, con gettoniera a 50 centesimi e ad una lira (rispettivamente

per una e tre partite). Un modo come un altro per dire che il futuro è già cominciato!

Grande entusiasmo allo stand della **G.R.** di Gino Rondina intorno al Pop-a-shot (letteralmente, "tenta un tiro"), un gioco assolutamente nuovo per l'Italia che troverà certamente un'ampia diffusione soprattutto nei luna-park. Per chi non lo ha ancora visto, diremo che si tratta di una versione da interno del basket più tradizionale, che impegna il giocatore in una serie di "tiri liberi", con un massimo prestabilito di canestri da realizzare entro il limite indicato da un timer. Il gioco è di sicura presa e sono pochi quelli che resistono alla tentazione di emulare i giganti della pallacanestro, anche perché qui non ci sono i centimetri a dettare handicap e differenze ... La ditta di Rosciano di Fano, comunque, fedele al tipo di produzione che ne ha fatto una delle aziende più apprezzate nel mondo, ha aggiunto al proprio campionario già vastissimo di baby-karts e kiddie-rides una avveniristica vettura automobilistica e tutta una serie di nuovi trenini elettrici di grandi dimensioni su rotaie.

La **Gecas Electronics** di Milano (al suo decimo anno di attività nel campo delle schede elettroniche) ha confermato di puntare molte delle proprie chances su di un servizio "custom made", personalizzato cioè per ogni esigenza della clientela: il che le consente di non soffrire oltre il lecito l'agguerrita concorrenza nipponica (basata soprattutto sul basso costo della manodopera e dei materiali). Due i nuovi video-games presentati, Scooter e Speed Rambler, entrambi della Konami (costruiti su licenza).

La **F.A.B.** di Salvatore Baino continua la sua rinomata produzione di pezzi di ricambio per flippers nazionali ed esteri, grazie anche all'attivazione del suo nuovo capannone industriale di Casoria. Nello stand della ditta napoletana si registra comunque notevole soddisfazione soprattutto per il grande successo ottenuto in questa rassegna presso la clientela estera dai propri mobili per video pronto-cheda: la F.A.B., del resto, è tradizionalmente molto attiva nell'importazione di logic board dai Paesi asiatici in cambio della ricambistica di propria produzione.

Ultimo stand quello della **CAM Baby Kart** di Lucrezia di Cartoceto, che ha presentato un'ampia scelta di macchine per bambini e attrazioni per luna-park (tra cui un nuovo treno su binario tipo Far West e un nuovo modello di Ferrari a batteria); lo Space Ufo è, invece, il più recente dei numerosi kiddie-rides (idraulici e meccanici) prodotti dalla ditta pesarese.

In definitiva, possiamo dire che dalla quattordicesima edizione dell'ENADA è venuta una significativa conferma di quanto la nostra rivista va sostenendo ormai da tempo: se in Italia verrà approvata al più presto una legislazione meno restrittiva, capace di regolamentare più organicamente il settore (come del resto avviene nella maggior parte dei Paesi europei); e se, soprattutto, la volontà di ripresa espressa da tutti gli espositori verrà confermata da nuovi investimenti a sostegno della progettazione e da una politica di gestione meglio coordinata, l'intero settore dell'Automatico potrà vivere quanto prima nuove stagioni di serenità e benessere.

**Stefano Barricelli**